SHVC-ADUJ-JPN

スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



取扱説明書

ASCII

健康上のご注意

警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

CONTENTS

プロローグ

レイフォール暦 696年

どこまでも続く緑豊かな大地と
自然の中にその世界は存在した…。
それは二人の国王によって治められ、
北はダルク王のアムグノン王国、
南にレイナード王(初代)の
エヴァンデル(レイフォール)王国があり、
互いに交流し発展していたのである。
だが、ある時、アムグノンは自然災害による凶作に襲われ、
人々はその飢えと疫病に悩まされ、
エヴァンデルへの移住を望む者も多かった。
レイナード王は多少の欲もあり、
国家統一と引き替えで了承したのであるが、
誇り高きダルク王はそれを望まなかった。
そしてエヴァンデルへの渡航さえも許すことはなく、
やがて国境はダルク王の兵によって閉鎖され、
誰一人としてアムグノンより
姿を現すことが無くなったのである。
やがて、この数日後にアムグノンは独立国家として
エヴァンデルへ侵攻を開始することになる。

PROLOGUE



狂王ダルク

この時アムグノン王国は災害によって
国民のほとんどを失い、
かつての栄光は跡形もなく消えていたダルク王は自ら
治める国が滅んでゆくのを見て、
この世界の神であるオルファスを呪った…。
その呪いの言葉は異世界への扉を開き
新たなる異形の神を迎え入れたのである。
異世界神アルツァート…。
その邪悪な意志とも言うべき力を
ダルク王は手にいれることで死の世界となった
アムグノンを新たなる異形な人類で築き、
恐怖の王国を創り出したのである。
そしてレイフォールのすべてを手にいれるために
侵攻を開始したのであった。
その異形な人類…。
それらは、まさに死の創造物
"デスクリーチャー"と呼ばれた。

プロローグ

レイフォール大戦

突然の災いがエヴァンデルに訪れた。
異形の生物に人々は恐怖し、そして滅ぼされていった。
このあまりにも突然の侵攻と、
自然の法則より外れた兵士にエヴァンデルは
成すすべもなく侵略されていったのである。
レイナード王は最後の街を守るために
4大精霊の力によって侵攻する異形の兵士を封印し、
何とか食い止めることができたのであるが、
強大なダルク王の主力軍の前に破られることは
もはや時間の問題であった。
レイナード王は全能神オルファスに祈る。
"どうか…我らに救いの手を！"
やがて天空より声が聞こえる…。
"この世界の理は砕かれた…。もはや、
その力を抑えるのはこの世界の法の裁きのみ…。
人間の存在を法が認めるかは…我にも判らぬ…。"
その時、天空に暗雲が立ちこめ雷鳴が轟き
その雲の切れ間より巨大な光の破壊者が現れたのである。
それはダルク王の軍勢を地の奥深くへ沈め、
そしてあらゆるものすべてを破壊していった。
ダルク王ですらその巨大な力に跡形もなく砕かれ
敢えなく消えていったのであった。
だが、その破壊は止まることなく続く…。
もはやどうすることもできなくなっていたのである。
レイナード王はオルファスの言葉を思い出していた…。
"すべては滅ぶのか…。
人間は世界の法に値しないと言うのか…。"

破壊者によって消えて行く窓の外をふと見ると、
塔の上に人影があった。
それは幼き姫の姿であった…。
"ソフィア!!"
レイナード王が叫ぶよりも早く
姫は塔の上より身を投げ出した。
そして、その瞬間にあたりを光が覆うと
今までそこにあった巨大な破壊者も
空を覆う暗雲も嘘のように消えていたのである。

後に残ったのは無惨に破壊された街並みと、
塔の下には永遠の眠りについたソフィア姫の亡骸が
静かに横たわっていたのであった。
国王はすべての現実を心に刻み込んだのである。
…

レイフォール暦　996年

やがて街は復興し再び平和な世界が訪れた。
封印されたアムグノンの兵も地中深く消え
すべての安堵のもとに人々は暮らしていくのであった。
あれから300年…。
国は統一され、かつてのエヴァンデルも
レイフォール王国となっていた。
そして人々は史実としての、神やデスクリーチャーの
存在すらも忘れ発展していく。
だが、狂王ダルクの怨念はその発展によって
自然の理が崩れるときに再び蘇るのである…。

コントローラーの基本操作



街画面

✚ボタン	移動場所の選択，メニューの選択
Ⓐボタン	選択コマンド等の決定
Ⓑボタン	選択コマンド等のキャンセル
Ⓨボタン	メッセージの送り
Ⓧボタン	メッセージの送り
STARTボタン	キャンプモード画面へ切り換え

シナリオ画面

✚ボタン	キャラクターの移動
Ⓐボタン	会話，調べる，スイッチ等のON·OFF
STARTボタン	キャンプモード画面へ切り換え

キャンプ画面

✚ボタン	各項目の選択
Ⓐボタン	選択項目の決定
Ⓑボタン	選択項目のキャンセル
STARTボタン	キャンプ画面より復帰する

戦闘画面

✚ボタン	キャラクター移動，魔法，アイテム等の選択
Ⓐボタン	攻撃の決定
Ⓑボタン	選択のキャンセル
Ⓨボタン	アイテムの使用，アイテムの決定
Ⓧボタン	魔法の詠唱，および使用魔法の決定
Ⓛ＋Ⓡボタン	戦闘からの逃走（隠れる）

スーパーファミコン本体にカセットを差し込み，POWERスイッチをONにして下さい。
タイトル画面表示後，STARTボタンを押してください。

最初から始める

画面中央のメニューよりボタンで「最初から始める」を選択し，Ⓐボタンを押してください。その後，オープニングが始まります。オープニング終了後にキャラクター作成画面へはいります。



続きからはじめる

前回セーブした続きからゲームを再開します。

ターボファイル

別売りの「ターボファイルツイン」を使用することで，ゲームデータを外部にセーブする事が出来ます。詳しくは43ページを参照してください。

キャラクターの作成について

キャラクターはこの世界でのあなたの分身です。キャラクターは4人まで作成でき，3人までパーティとして行動が可能です。

体のタイプの選択



先ず，この世界での体をどのタイプにするか✚ボタン←·→で選んでください。Ⓐボタンでその体に決定します。（体によって基礎能力値が決定されます。）
Ⓑボタンで再度，体の選びなおしになります。

名前の登録



次にこの世界での名前を決めてください。
✚ボタンでカーソルを移動し，Ⓐボタンで文字を決定します。名前は6文字まで使用できます。
又，「かな」を選択し，Ⓐボタンで決定するとカタカナの文字が入力できます。
文字を間違えて決定した場合はⒷボタンで1文字消去し1文字前に戻ります。
又は「◁」で後ろに，「▷」で前へ，修正したい場所に進めることができます。
名前が決まったら「決定」を選んでⒶボタンを押してください。

ボーナス値の分配

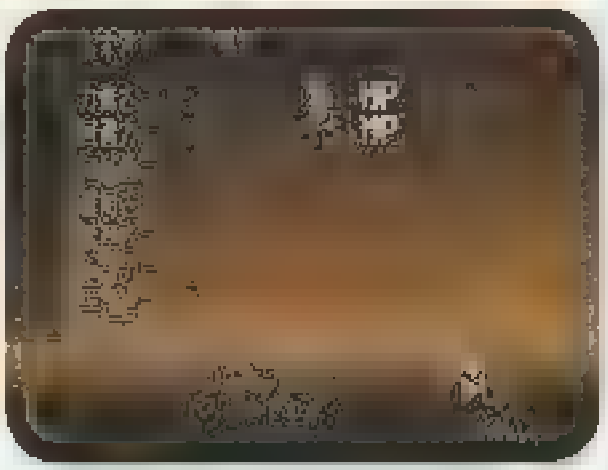
ボーナス値をステータスに分配します。
Ⓐボタンを押すと✚ボタンの↑·↓でボーナス値を分配する能力を選択できます。分配したい能力の場所で✚ボタンの←で基本能力値にプラスされ，→でもとの

値に戻せます。ボーナス値は全て分配してください。(基本能力値からボーナス値へ移すことはできません。)又,Ⓑボタンで基本の能力値に戻すことができます。ボーナスの分配が終了したらⒶボタンを押してください。ここで「よろしいですか?」と聞いてくるので,これで良ければ「はい」を選択し,Ⓐボタンで決定してください。





これでキャラクターの作成ができました。ここで本当にこのキャラクターで良いか聞いてきます。
よければ「はい」で決定します。「いいえ」の場合,再度キャラクターの作成に戻ります。



キャラクターは4人まで作成できます。4人以内の場合「他のキャラクターを作成しますか?」と聞いてきます。もし,キャラクターを作成する場合は「はい」を,現在作成されている人数でよけ



れば「いいえ」を選択し，Ⓐボタンで決定してください。



キャラクターの作成が全て終了すると「これでよろしいですか？」と聞いてきますのでキャラクターをまだ作成するか，もしくは作成しなおす場合は「いいえ」を選んでください。
全てがよければ「はい」を押してください。
その後「ゲーム開始キャラクターを１人選んで下さい」と聞いてきますので最初にこの世界に入るキャラクターを✚ボタンで選択し，Ⓐボタンで決定します。
ここからこの世界での冒険が始まります。



ゲームを開始するまではキャラクターを削除することができます。キャラクターの体を選択する画面にてＢボタンを押してください。
「どのキャラクターを削除しますか？」と聞いてきますので，✚ボタンで削除するキャラクターを選択し，Ⓐボタンを押します。
「本当に削除してよろしいですか？」と確認します。削除する場合は「はい」を選んでⒶボタンを押してください。そのキャラクターが削除されます。



あなたの分身であるキャラクターは，この世界のどこかへ転送されます。
そこがこの冒険の出発点でもあるのです。しかし,そこで待っていても何が起こるわけではありません。全てはあなたの行動とともに時間が進んで行くのですから…。そして，あなたの存在がこの世界においてどう言った形で関わってくるのかはあなたの冒険の進め方によって変わってくるのです。今,この『レイフォール』と言う世界で，確かに何かが起ころうとしています。
それは，かってのこの国の歴史のくりかえしでもあり，新たな危機であるかもしれません。
その全ての結末はあなた自身によって創られて行くことでしょう…。

あなたのついた場所から先ずはレイフォールの街を目指す事が先決です。
全ての行動の基本はベースとなる街から始まるわけですから…。
街へ向うことで新たな冒険や手がかりが見つかることでしょう。



街の中では職業に就く事をお勧めします。職業によってあなたは様々な技術を身につける事ができます。たとえば，鍵を開く能力，水を泳ぐ能力，又は戦闘の技術などです。それらは，きっと冒険の大きな助けになる事でしょう。

街の中では行きたい場所を指定することでその場所へ移動できます。

① 街の正門

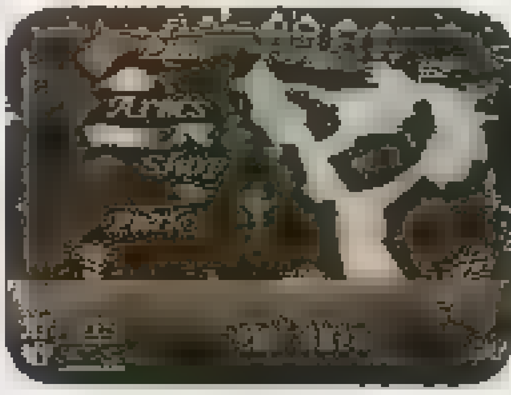
街の正門からは次の場所へ移動できます。



- 街外れの古い洞窟です。国王の許可無しには入れません。
- あなたが街で入手した情報によって、その目的地へと移動します。
- 街（シャノアタウン）の中へ移動します。

② シャノアタウン

王国の人々が住んでいる場所です。街の中では各場所に役割や目的があります。





- あなたの分身であるキャラクターが集まり、パーティを組む事ができます。
- 冒険に必要な武器や防具の売買を行っています。
- 主に回復の薬や、アクセサリーなどを扱っています。
- 中央の公園です。街での出来事などが掲示されています。

M.Guild 魔法組合です。古の魔法を研究しています。魔法を買うこともできます。

Inn 宿屋です。休息や冒険の記録を録ることができます。

Castle レイナード城の城下へ移動します。

Exit 街の正門に移動します。

3 レイナード城近郊

王国の管理する施設が存在している所です。



Castle レイナード城の謁見室です。この国の歴史などを語ってくれます。

Temple 寺院です。悩める者や傷ついた者の手当てなども行います。

Guild 職業組合です。あなたが職業につくために，職業の紹介をしてくれます。

Town シャノアタウンへ移動します。

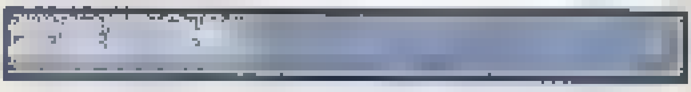
この街の中であなたは様々な情報や出来事に出会うことでしょう。
街の施設をうまく利用することで，あなたの冒険はよりスムーズに進むことでしょう。

1)プレイヤーの状態

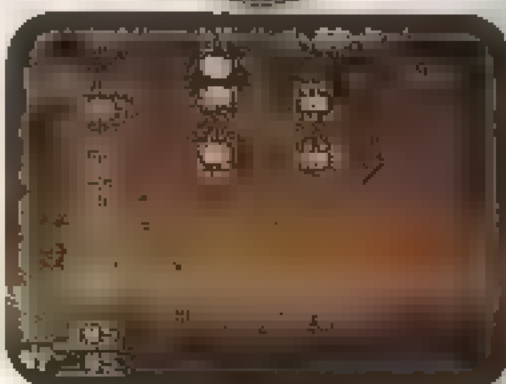


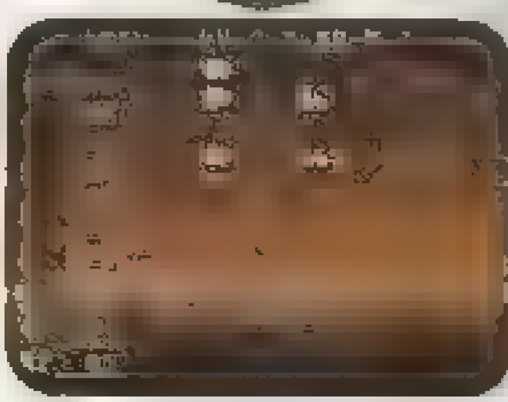
現在のプレイヤーの能力，技能，魔法，装備の状態を見ることができます。
キャラクターのステータスは，左側が装備などによって変化している能力値、右側がそのキャラクターの基本的な能力値です。

2)武器，防具の装備









- 装備は手に持つ物と体に着る物，身につけられるアクセサリーがあります。
- 手のマークは手に持つ，武器,盾などを装備します。
- 装備を選択すると，現在装備できるアイテムは白色で表示されます。
装備できない物は灰色の表示となります。
- 手に持つ場合，右手，左手はどちらでも構いませんが，両手を使う装備についてはどちらか一方にしか装備できません。
- 装備を選択している時「攻」又は「防」の左の数値が変化しますが，これは，現在の「攻撃値」，又は「防御値」がその選択しているアイテムの装備を行った場合の数値です。水色で表示された場合は今より

もプラスで，黄色の表示の場合はマイナスです。

●装備を解除する場合は「鎧」のマークを選択してください。



●防具は鎧の中に着込むタイプと鎧のように外に着るタイプがあります。

●「服」のマークは鎧の下にも着れるタイプです。

●「鎧」のマークは甲冑やローブの様な外から着るタイプです。

●装備可能なアイテムは白色で表示されます。

●選択したアイテムの装備時の数値変化は武器と同様の表示です。

●装備を解除する場合は「鎧」のマークを選択してください。



●アクセサリーは最大８つまで身につけることができます。

●アクセサリーは左の空いているエリアを選択すると，右に選択できるアイテムが表示されます。身につけられるアイテムは白色で表示されます。

●アクセサリーを外す場合は左の項目から，その外すアイテムを選択してください。

3) 道具の使用

●キャンプ中に使用できるアイテムは白色で表示されます。
●使用する道具を選んで決定してください。その後，誰に使用するかを右のキャラクターウィンドウから選びます。又，この時に「ごみ箱」を選んだ場合は選択アイテムをごみ箱へ捨てます。ごみ箱には8つまで溜めておくことができます。





●持っているアイテム類を各分類別に並びなおします。

●ごみ箱が捨てられたアイテムでいっぱいになった場合、ごみ箱の中を始末します。始末されたアイテムは永遠に失われますので本当に不要かどうか注意してください。

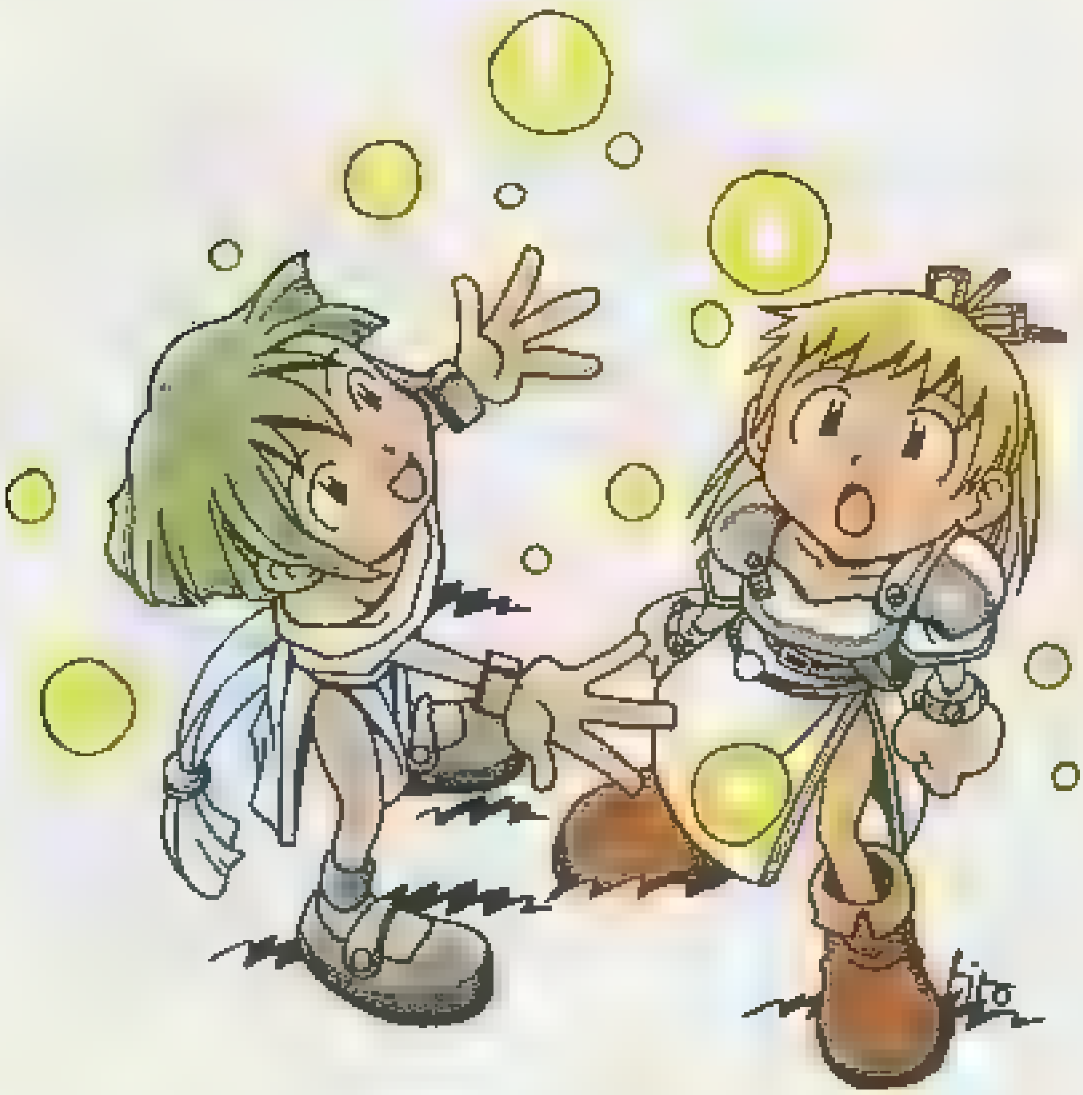


●始末したいアイテムを選択すると「戻す」か「消す」かを聞いてきます。
アイテムをごみ箱から取り出す場合は「戻す」を，始末して消去する場合は「消す」を選択してください。

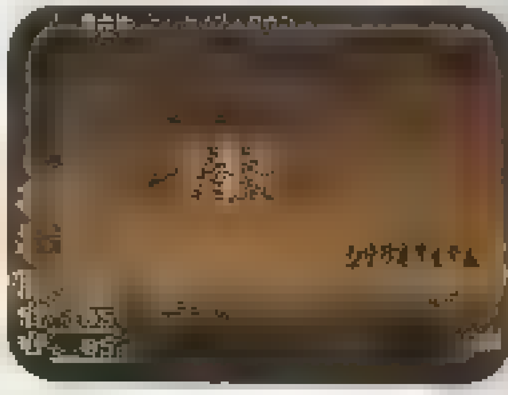
4) 魔法の使用



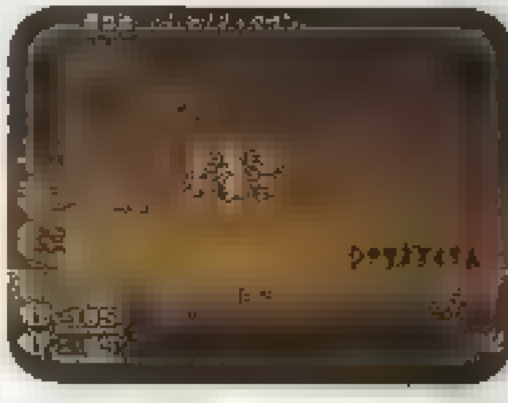
- 魔法を誰が唱えるのかを下のステータスウインドウより選びます。
- 魔法はキャンプ中に使用できる物は白色で表示されます。
- 魔法名の右の数値はその魔法を使用するために必要なMP値です。
- 選択した魔法は，右のキャラクターウインドウより，誰にその魔法を使用するかを選択してください。



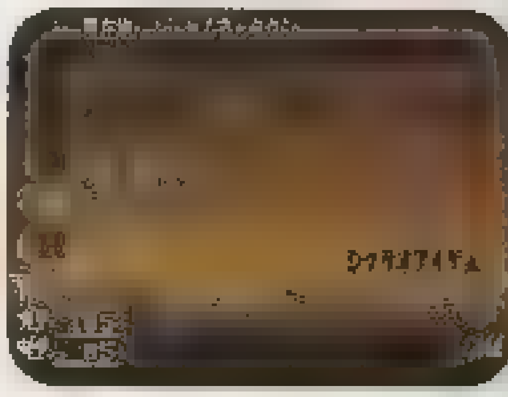
5) 休息とセーブ



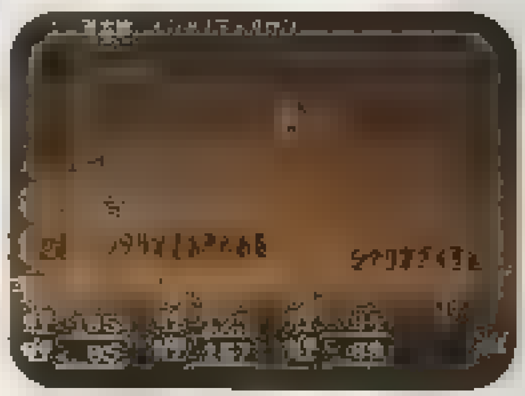
●パーティのメンバーの並びを変更します。
●誰と誰の列びを変えるのかをキャラクターを指定してください。



●HPが低くなっている場合に休息をすることで回復します。
●回復する能力は各キャラクターの体力値によって違います。
●回復は冒険中では安全な場所でしか行ません。



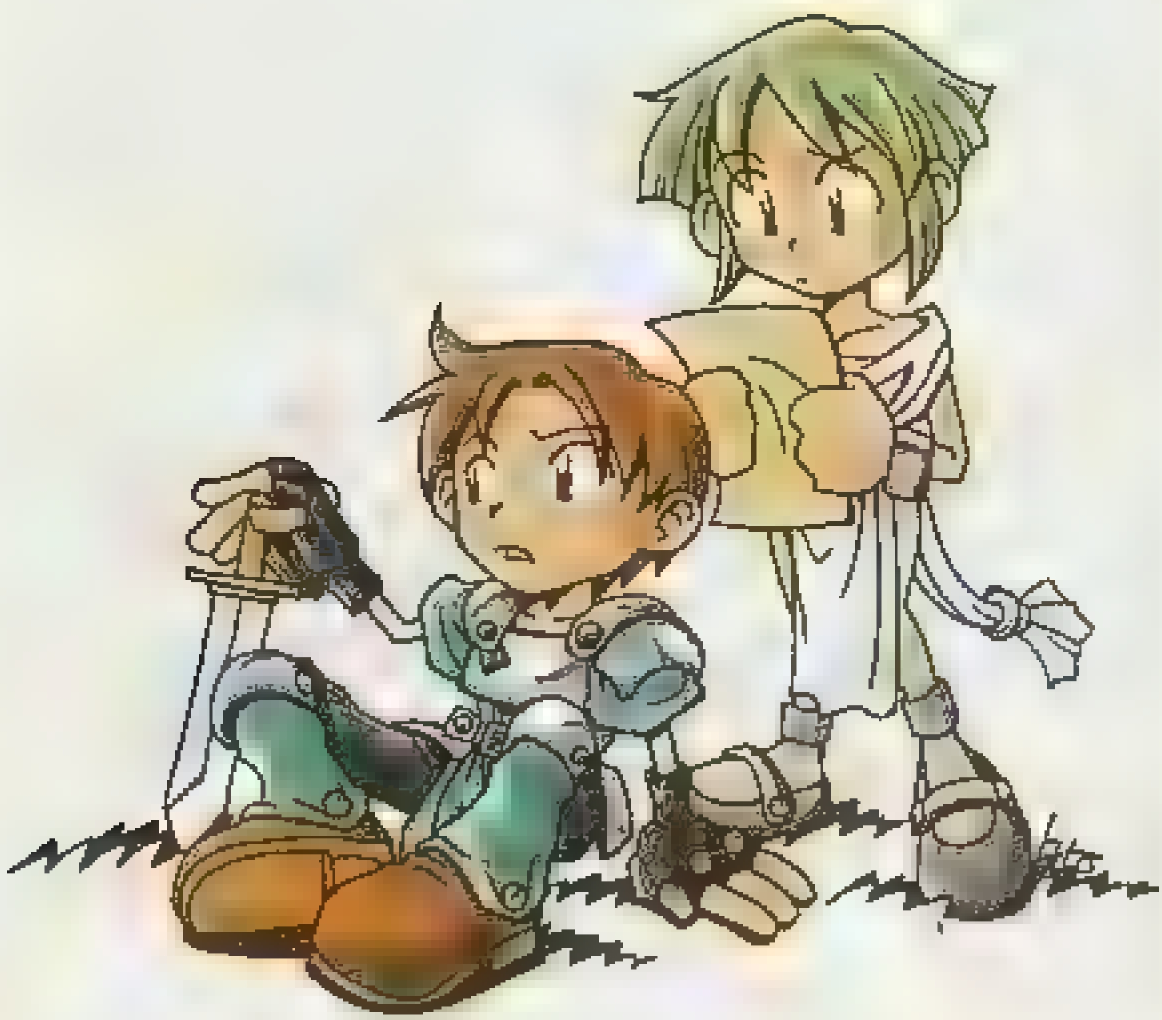
●もしあなたが冒険に息詰まった時, 状況を知ることによって次の糸口が見つけられるはずです。先ず, 困ったときはこの, 状況を知る事が大切です。



●冒険中に魔方陣を見つけた場合にのみ, ここでセーブを行うことができます。
●街の中ではいつでもセーブすることができます。
●セーブを行うエリアを選択して決定します。セーブできるエリアは3つまでです。

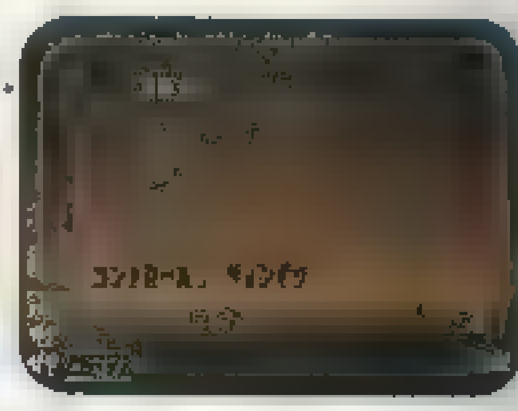


あなたがどうしても冒険を達成できそうにない場合で街へ戻りたい場合にのみ使用してください。しかし，これによってそのシナリオ（冒険）は終了してしまい，そこでの謎は永久に解き明かすことができなくなります。
もし，この世界の全ての謎を解き明かしたい場合は，決してあきらめないことをお勧めします。



⑥ゲームの状態設定

ここでは，システムの各設定を行います。



●シナリオでの会話や街の人のメッセージウエイトのON·OFFを行います。

●戦闘中の行動のメッセージの表示のON·OFFを行います。

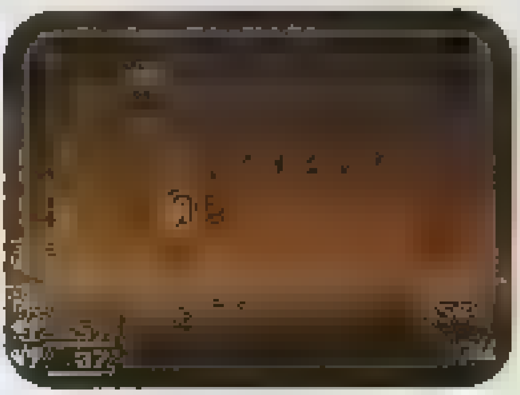
●ＢＧＭ，効果音の出力をステレオにするかモノラルにするかを設定します。

●ゲーム内で発生される乱数のタイミングを入れ換えます。気持ち的に「運が悪いな」と感じたら，押してみるのも良いでしょう。



●コントローラーのボタンの各行動時の振り分けを行います。
注意：振り分けが行われた時点でその設定に変更されますので押し間違えないようにしてください。

●初期の設定に戻す場合は「初期設定に戻す」のボタンを選んで決定してください。

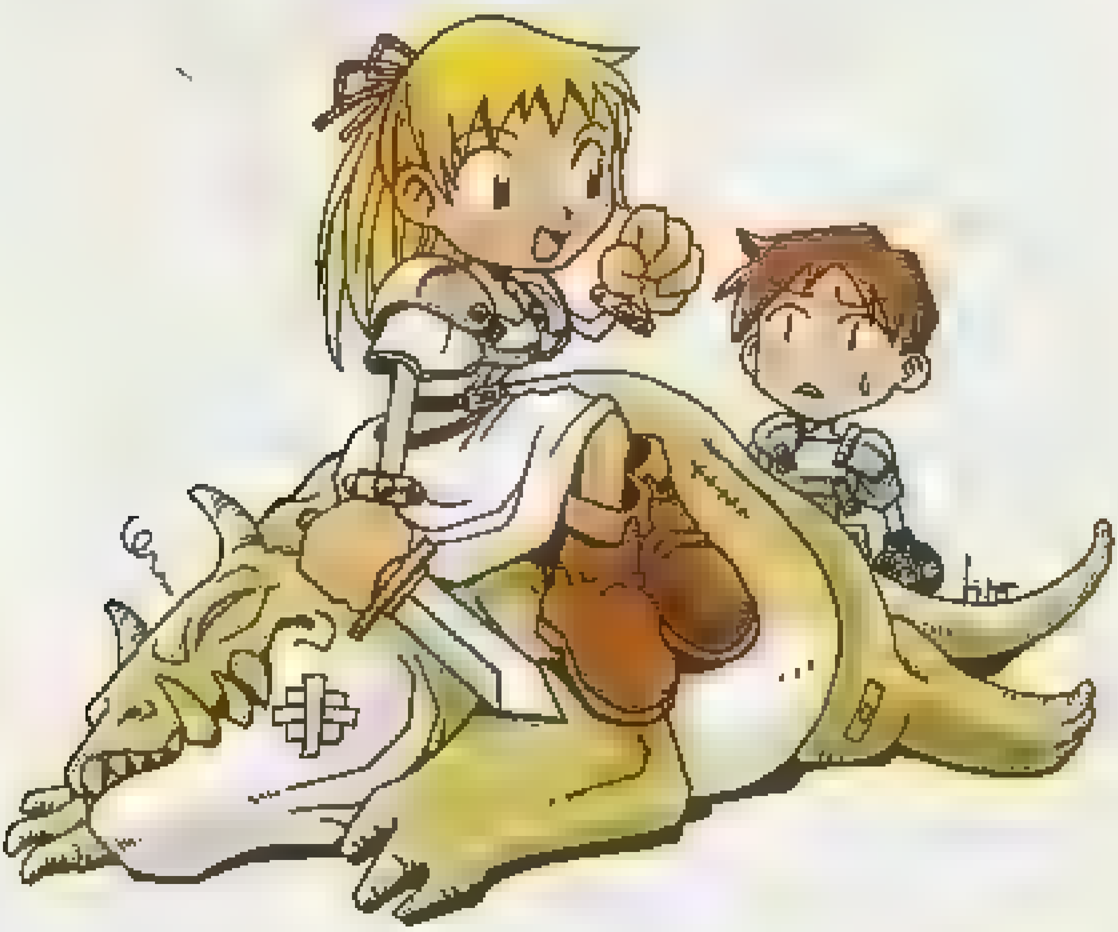


●画面上のウィンドウの壁紙を変更できます。

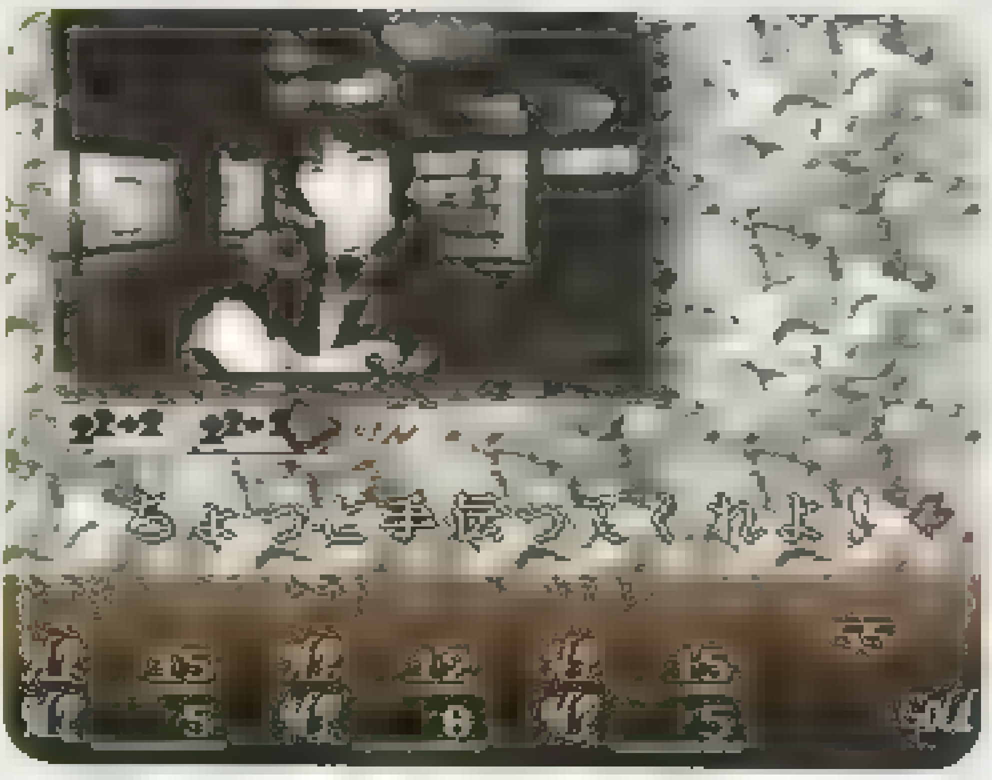
●壁紙のパターンは７種類の中から気に入った物を選択してください。

●ウィンドウに枠模様を入れるか入れないかを設定できます。

●ウィンドウにグラデーションの影を入れるか入れないかを設定できます。



レイフォールの街の中であなたは何らかの情報を得ることでしょう。それが、たとえばちょっとした頼み事や，人々の気になっている話題であるかもしれません。そう言った場面にであった場合，あなたに，その事柄を引き受ける，又は探ってみるかを聞いてくることでしょう。それが冒険の入口になっているのです。



冒険を引き受けたら，先ず目的地を目指すことから始まります。
目的地はレイフォールの街の正門より??の目的地を選択します。後は，あなたをその目的地の入口まで自動的に移動します。



冒険の途中、街でアイテムなどを購入する場合は，再び街へ戻る事もできますが，冒険によってはその場所から動けなくなってしまうこともあります。
冒険に出る際は充分に装備などを整えてから出発することをお勧めします。

ひとつの冒険が解決したとき，その冒険が誰によって頼まれたか，又はどうして始まったかを思い出してください。そして，その結果を待っている人がいる場合は，すぐに報告へ行きましょう。
あなたの成長への糸口として報酬や経験値が得られるはずです。

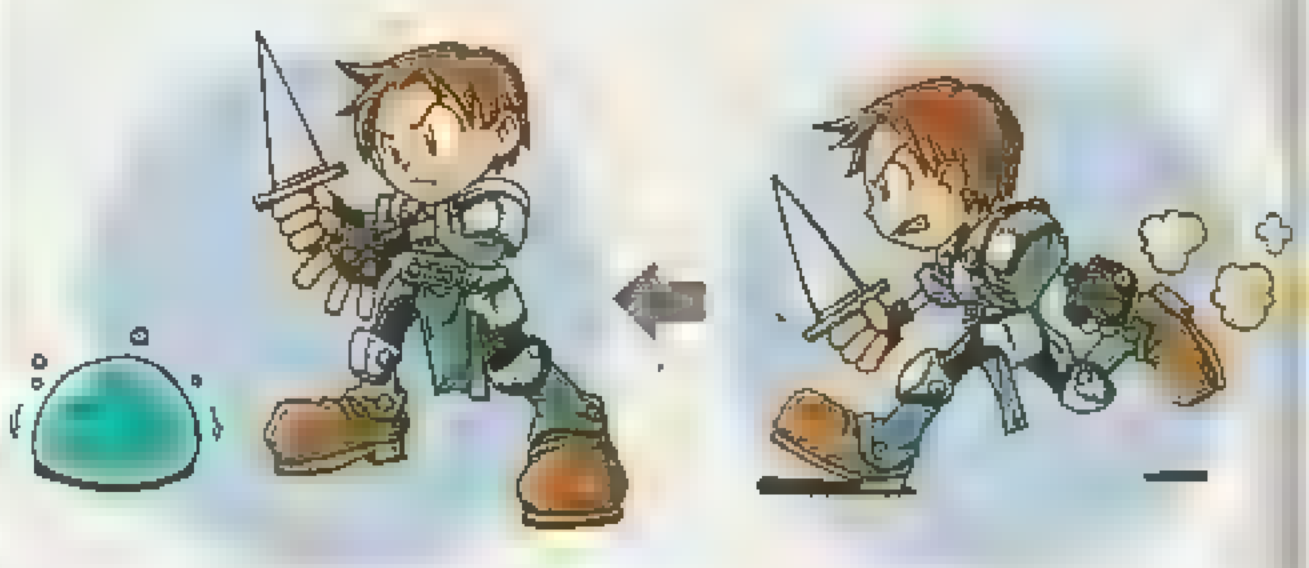
そして，再び街で情報に耳を傾け，次なる冒険に腕を磨きましょう。

[illegible]

戦闘はマップを移動している際に何かの気配を感じます。この時,敵はあなたを察知して襲ってくることでしょう。あなたはその戦闘に勝利し,その危機を乗り越えなければなりません。

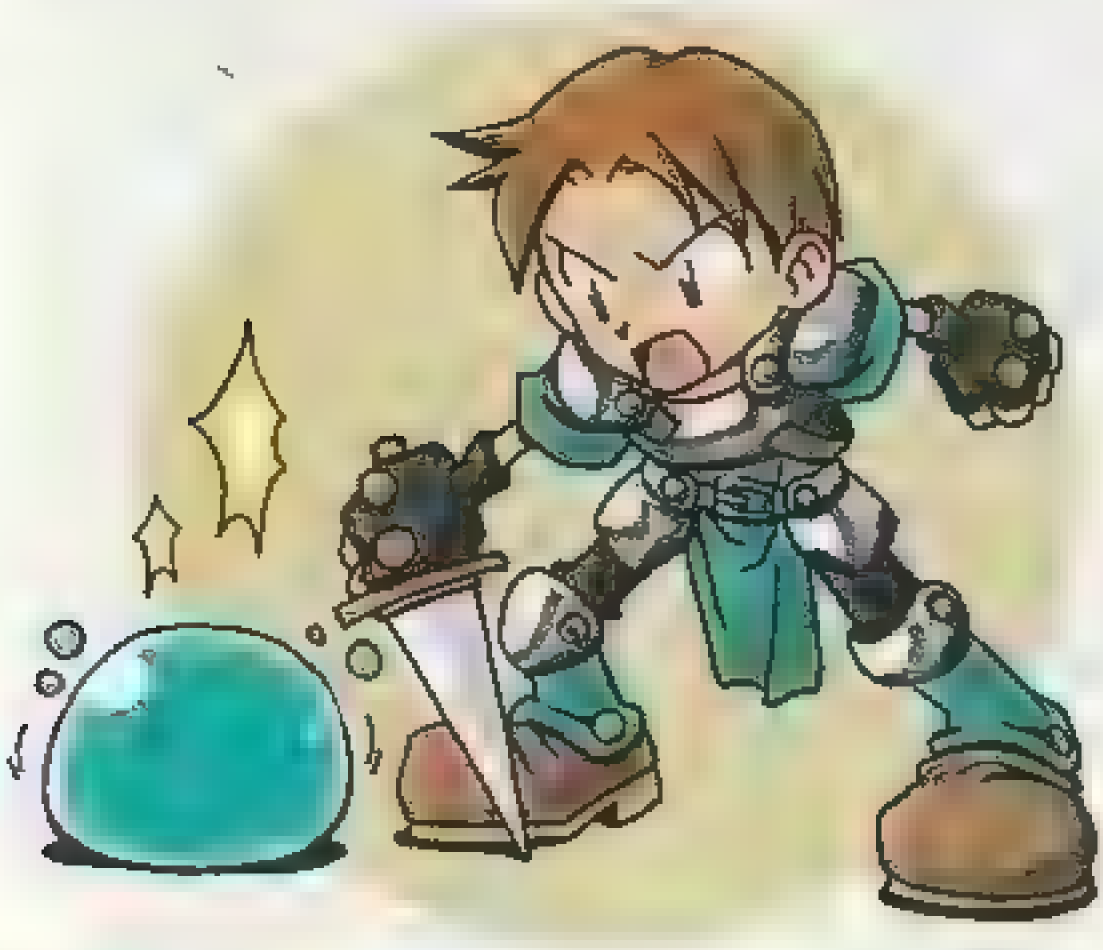
1) 移動

- 戦闘状態にはいると,先ず各キャラクターの能力(ここでは素早さ)によって行動の順番が決定されます。
- 行動が可能なキャラクターには行動メーターが表示され,そのターンでの行動能力がそのメーターの配分により行動できます。
- 移動は基本的には,行動メーター分だけ移動できます。しかし,この場で全てを移動に使用した場合は,その次の行動である攻撃や,魔法などが使用できなくなります。
  移動は,作戦的にも余裕を持って,次の敵の攻撃に備えることも必要となります。
- 移動が終了したら決定ボタンで身構えの状態に入ります。



2) 直接攻撃

- 移動終了後,身構えの状態より,決定ボタンで進行方向に対して攻撃を行います。
  但し,この時,敵が自分の進行方向にて点滅表示されていることが必要です。
  進行方向の敵が点滅していない場合は,直接攻撃の範囲より外れていることになります。
- もし,敵に対して攻撃が行えない状態の場合は決定ボタンにて防御の体制をとって,そのターンは終了します。
- 直接攻撃において,キャラクターが特殊技能を身につけている場合,バリエーションにとんだ攻撃が行えます。これは身構え状態より✚ボタンの方向を決定と同時に押すことで攻撃方法が変化します。
- 敵を攻撃する際, 敵のサイドや後ろからの方が有効的なダメージを与えることができます。



アッパースラッシュ

下から上に切り上げる攻撃方法です。装甲の厚い敵に有効ですが, 重い武器では有効ではありません。

自分の方向	十ボタンの方向
←	↑
→	↓
↑	→
↓	←





ショルダークラッシュ

敵の肩口から斜めに切り下ろしていく攻撃方法です。武器が重いほど有効な攻撃方法です。

自分の方向	十ボタンの方向
←	↓
→	↑
↑	←
↓	→

スラッシングシュート

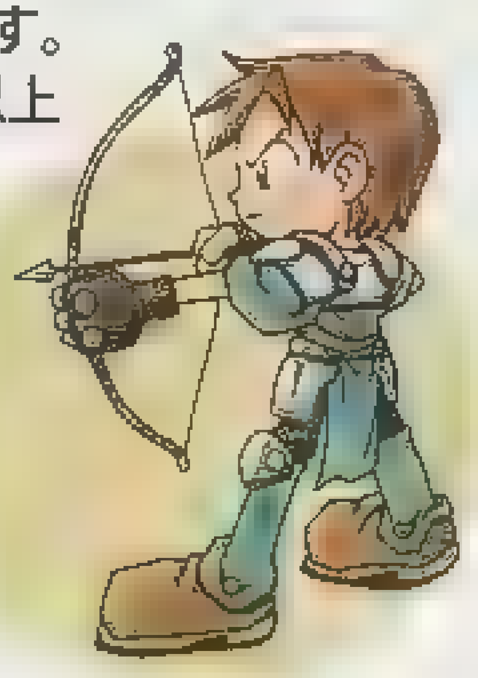
敵のわき腹より水平に剣を振り切る攻撃方法です。切れ味の良い武器ほど有効ですが, 装甲の厚い敵には有効ではありません。

自分の方向	十ボタンの方向
←	←
→	→
↑	↑
↓	↓



3) 飛び道具

●飛び道具は離れた敵に対して攻撃しますが，進行方向直線のみが有効な範囲です。
●飛び道具を身構えたとき対象の敵が点滅表示していれば攻撃の範囲に存在しています。
●敵との間に障害物，又は２階層以上の距離がある場合は攻撃は不可能となります。

4) 魔法詠唱

●魔法選択ボタンで使用する魔法を選択しますが，魔法の詠唱には行動時間が必要なため行動メーターの残りが無い場合は詠唱できなくなります。
●選択した魔法は，その性質によって次のようになります。

敵に向かって真っ直ぐに向っていく魔法です。選択後，放射する方向を選んで決定してください。



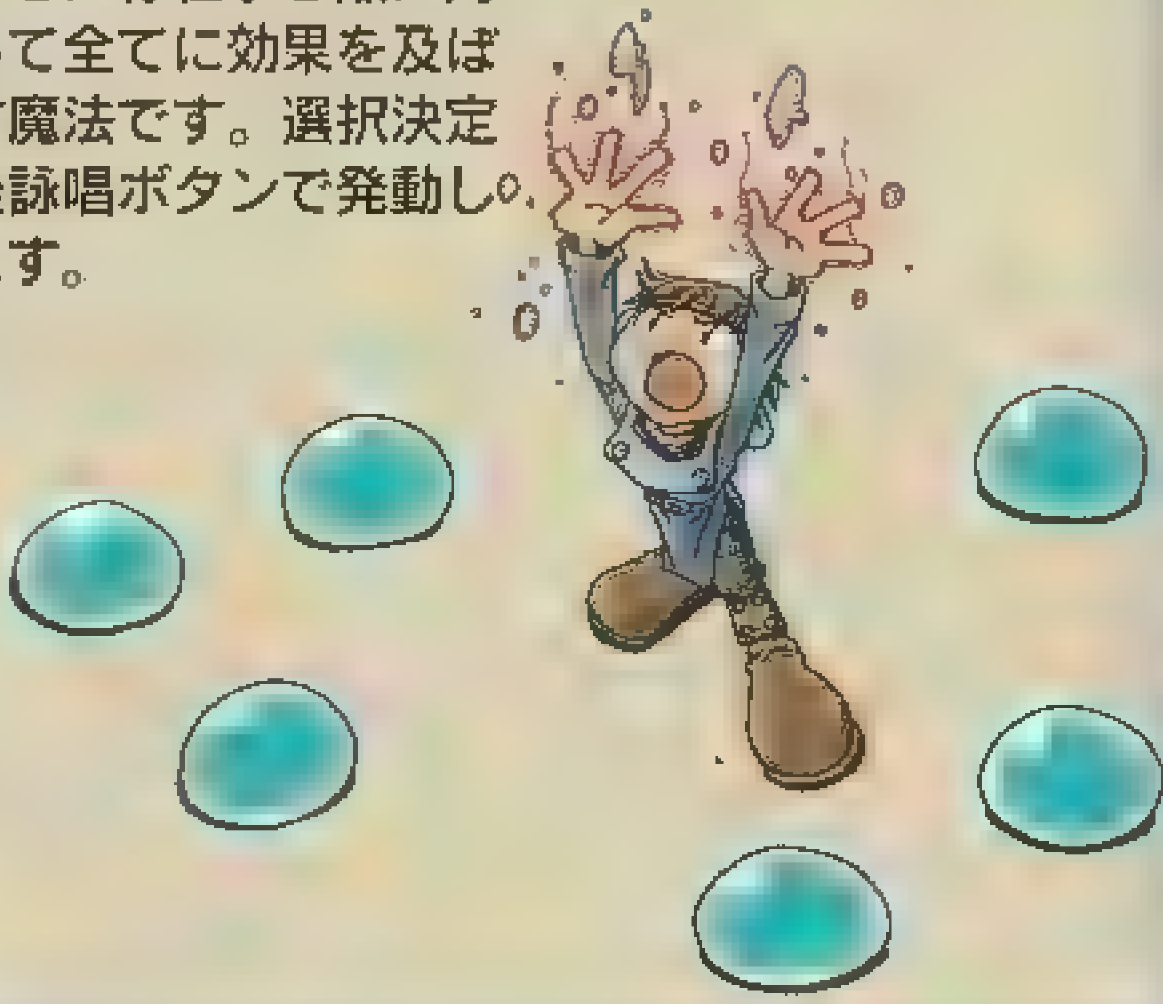
■投下範囲魔法

指定位置のカーソルに向って投下され，そこを中心に影響を及ぼす魔法です。選択後ターゲットカーソルを移動し中心地を決定すると投下されます。



■全空間魔法

そこに存在する敵に対して全てに効果を及ぼす魔法です。選択決定後詠唱ボタンで発動します。



■単体指定魔法

敵，又は味方の１体に対して効果を及ぼす魔法です。選択後指定カーソルで対象を決定して下さい。



5）アイテム使用

- アイテムは戦闘行動ターン時に自分の持っているアイテムで効果のある物を使用します。
- アイテム選択のウィンドウに白色で表示されている物のみ使用が可能です。
- 行動メーターの消費は魔法詠唱より小さいですが，行動時間の残りがない場合は使用できなくなります。
- アイテムの使用対象はその使用者のみとなります。
- 呪いのかかったアイテムは使用できません。

6）戦闘からの回避（逃走）

- 敵が手ごわい場合や攻撃が効かない場合，その戦闘から一時的に身を隠して避けることができます。
- 但し，行動力の全てを使用するため，失敗するとそのターンではその場を動けなくなります。

職業組合によって紹介される職業は，そのキャラクターの能力によって職種が決定されます。
職業に就くことであなたは，労働の賃金を得ることができ，そして様々な技術を身につけることができます。

●この街での職業は次のような職種が存在します。
●賃金はLVアップ時毎にその職業の収入があります。

職業名	LVアップ時の賃金
旅人	なし
農民	20Gold
商人	15Gold＋利益
狩人	11Gold＋利益
漁師	11Gold＋利益
職人	22Gold
防人	20Gold
詩人	20Gold
盗賊	利益の2倍
道化師	19Gold
僧侶	32Gold
牧師	26Gold
学者	28Gold
魔術師	28Gold
役人	34Gold
兵士	35Gold
戦士	38Gold
司教	45Gold
魔道師	43Gold
騎士	45Gold
武士	43Gold
忍者	46Gold
僧正	48Gold
君主	100Gold

収入の『利益』は，大漁や大繁盛な時に増える物です。
よって，その時点の運によって左右されます。

職業の内容	身につく技能
職業に就いていない状態です	なし
作物や家畜を育て営みます	なし
道具や品物を仕入れ、売買します	アイテムの鑑定能力
食用や毛皮のため獣を捕ります	ジャンプや遊び道具
食用のための魚介類を捕ります	スイミング（水泳）
精密な忍耐のいる作業を行ないます	鍵等の識別
神殿や洞窟の警備をします	剣の技術
時の流れや人の心を詩にします	安らぎのリュート
不当な利益を得る者を許しません	一挙動戦法
人々の不安を芸で和ませます	愛嬌で値引かせる
心の迷いを捨てるために修業をします	魔法書や呪いを解く
悩める者の心を説き和ませます	呪いを解く
万物の理を解き明かします	アイテムの鑑定能力
古の世界の力を操ります	敵の攻撃の身かわし
国の法のもとに労働を行います	鉄の精神
街と人々を危険から守ります	剣の技術
邪悪な獣から街を守り戦います	剣の技術と戦法
人々の心と傷を癒します	魔法防御
自然の理と法を実体化し操ります	魔法防御
国を守り義を重んじ戦います	剣の奥義
国を守り仁を重んじ戦います	魔法書や攻撃の身かわし
悪しき企みを阻止します	必殺攻撃
人々の心を苦しみより解放します	鉄の精神
一国の主として政を行います	威圧,脅威力

◆この世界の魔法は，太古の言霊が封じられた『魔石』の組み合わせによって，自然界の精霊や現象を操る事でその力を発揮します。

◆魔法組合には15個の『魔石』が管理されています。現在，この『魔石』について解っていることは，その魔石の意味と，力の発生がどの順列で起きるかと言うことだけです。



◆『魔石』は大きく3つの分類に別れています。

1.元素の魔石

力を発生するための源であり，エネルギーの中心となる物です。



2.状態の魔石

エネルギーをどのような状態で用いるのかを表した物です。



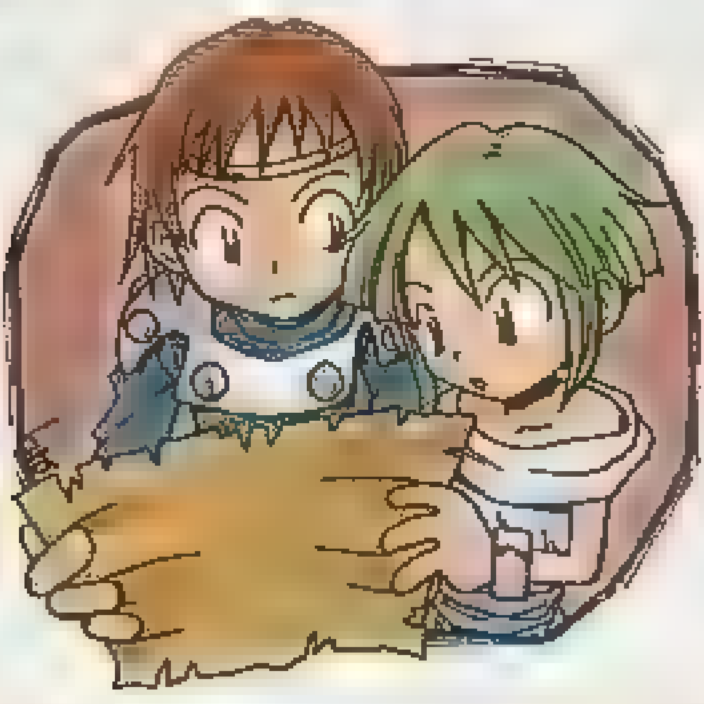
3.媒体の魔石

変化したエネルギーを現実の力として作用させる為の媒体となる物です。



◆これらの魔石の幾つかを法則によって組み合せることで古の魔道師が使用した魔法の呪文となるのです。
◆ある古文書からは次のような文面が発見されています。

「己を指すならば形ある物は頭に、
敵を指すならば
それは精霊の後に用いよ」
「力宿す物ならば精霊は、
その変化を先に答えよ。
滅びの力は精霊より始まる」



◆これを解読する限りでは，目標が自分，又は味方の場合は形ある物，つまり媒体の魔石を先に置き，目標が敵の場合は精霊，これは元素の魔石の後に媒体を置く、と言うことであろう。

◆そして次は，それがどのように作用する力であるかを表している。
つまり，癒しの力か破壊の力かである。癒す力の場合は変化,状態の魔石を先に置き破壊の力の場合は精霊,元素の魔石を先に置くということである。
但し，第１文の目標が何であるかを先に考慮に入れていただきたい。

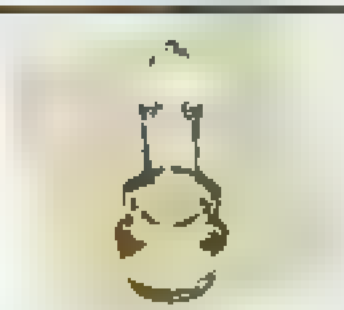
◆組合で販売されている魔法のいくつかはこの法則によって作られた物である。

◆最後の冒険者のあなたに，必ず役に立つ魔法の組み合わせをお教えしましょう。
かって傷ついた魔道師が唱えたこの呪文は，あっと言う間にその傷を癒したと聞きます。

「その白き骸(骨)を砕き(分解)
再び大いなる地(地)へもどせ!」

◆あなたは冒険の中で様々なアイテムを手に入れることになるでしょう。それは,時としてあなたを助け,またある時は,災の種にもなることがあります。この世界での幾つかのアイテムを紹介しておきましょう。

1 薬,回復剤

ポーション		薬草と体力の回復剤を調合したこの世界での一般的な薬，使用者の体力によって回復能力は左右します。
アンチドウト		解毒,中和剤で,若干の体力回復も望めます。この世界での自然の毒素は,ほぼ中和することができます。
パナセア		神経系，運動系の障害を取り除く作用があります。外傷にはあまり効果は無いでしょう。
トランキライザー		精神安定剤です。気持ちを落ち着け精神値の回復を行います。
リヴァイヴァリィ		意識の回復剤,致命傷などの状態に陥った場合に体内の新陳代謝を爆発的に促進します。魔法薬の一種でしょう。

2 アクセサリーなど

クリスタル



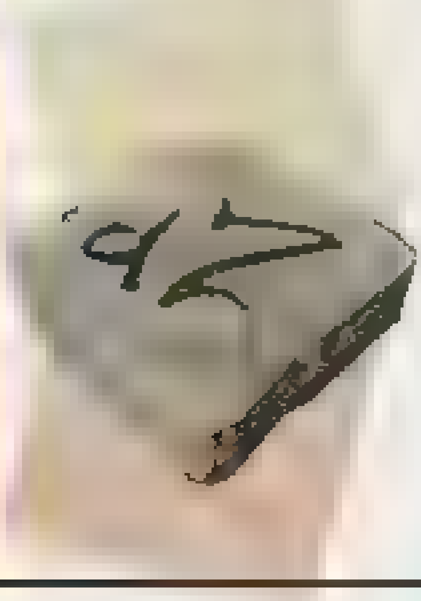
エネルギーの源とも考えられる結晶石です。そのままでは何の効果も持ちませんが,鎧、武器,指輪などの装飾に使用されます。

指輪、ネックレス



単なる装飾品の物もありますが,大抵の場合はそれを身につけた者の能力を上昇させる魔法などがかかっているはずです。

魔石



古代の魔法の呪文を封じ込めた石です。黒曜石や水晶などで作られている物で表面に呪文でかかれた細かな文字が一つの図柄を形成しています。魔石は幾つかを組み合せることで古代の魔法の呪文を呼び起こします。



あなたがこの世界で出会う人々は，あなたの冒険にとって重要な役割を持っている者や冒険の手助け，又はライバルや敵となる場合もあるでしょう。

街の中の人々



ランバルト・レイナード4世

レイフォール王国全土の統治を行う国王。正義感に強く，国民の信望も厚い。



エルダー・ダーム大司教

この世界の神『オルファス』に仕えるセイヴィア寺院の神官。あらゆる治癒を行う能力を持つ。



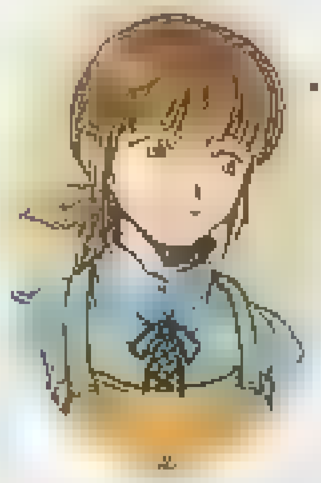
ウェイズリィ・タックス

貴族出身の労働組合の頭目である。彼の豊富な知識による見解は，時として予言のように的中する。



バート・グレゴール

街で唯一の武器・防具を取り扱っている店の店主。もともとは騎士だったとの噂もある。



ユマ・セリス

父親の代からの薬屋を継いで営んでいる。アクセサリーなどの小物は本人の趣味で置いてあるらしい。



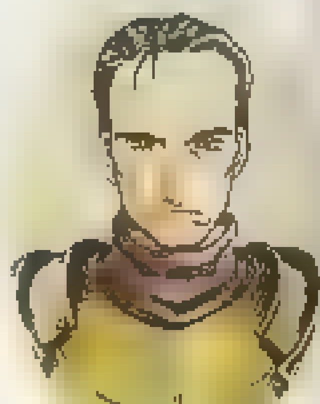
コージー・エスクーダ

人々の集まるラックダック亭の主人。歯切れの良い応答の「粋な兄ちゃん」である。



ジョー・クリーズ

いまひとつはやっていない宿屋の主人。すっとぼけた性格の持ち主であるが憎めない人物である。



マクスター・コナー

国王近衛隊の隊長であり，責任感の強い人物である。近衛隊のパートナーである親友を捜している。



ゾー・コフ

ロサソル魔法組合の代表者。妙にうさんくさい容姿と言葉づかいだが、実はいたって生真面目である。

冒険で出会う人々



メリル・ミゼッタ

レイフォールより東にあるウルク村に住んでいたが，彼女の兄を捜しに街を訪れた。彼女は気功を会得しているらしく，通常限界の5倍程度の重さの物を動かせる。



コキフェル・ミゼッタ

メリルの兄で，剣術の達人でもある。ある日，自らの存在に何かを感じて旅に出る正義感が強く，又，プライドも高い。『一匹狼』の様な人物である。



オリオナ・ハイダルム

ソフィア神殿の防人として，古くから国王に仕える。この世界の理（ことわり）を常に守り，神殿近くの森で静かに暮らしている。



レフィア・ハイダルム

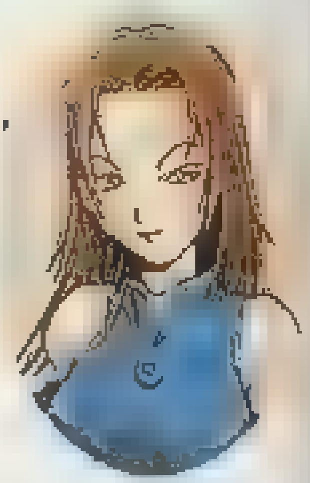
オリオナの孫娘として育てられた。その出生は不明のままである。物静かで，それでいて周りの人々の気持ちを温かくしてくれる不思議な少女である。



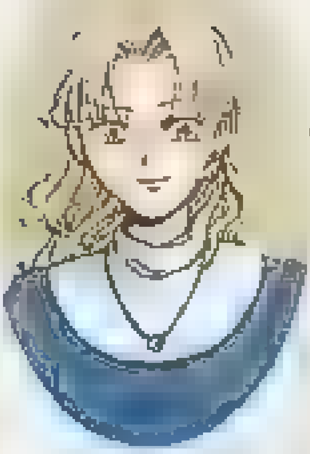
ネアレルトス・マエリオン

この世界において最高の頭脳と才能をもつ若き錬金術師(科学者)で，古代魔法などの学問にも通じている。だがその才能のある故に野望を持ち，邪悪なる研究に打ち込んでいるらしい。

アントニアナ



ネアレルトスの一番弟子で魔法に対しての才能もある。師であるネアレルトスを深く尊敬している。



タリア・ヘイファー

ヘイファー医院の一人娘で，父親にはあまり似ていない金髪碧眼の少女。医院で働くサイカスと仲がいいのだが，彼に対して何か隠していることがあるらしい。

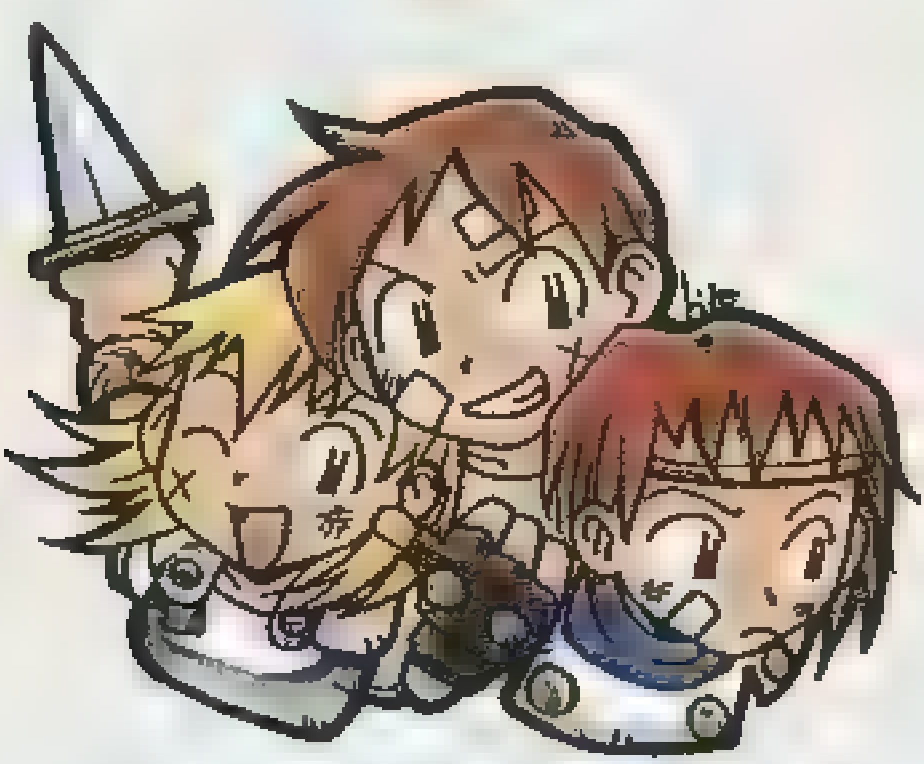
スーパーターボファイルについて

2プレイヤー用コネクターに、「STF」モードにセレクトスイッチをセットしたターボファイルツイン(以下、これをスーパーターボファイルと呼びます)を差してスーパーファミコンの電源を入れると、メニュー画面に「ターボファイル」のメニューが追加されます。「ターボファイル」にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、以下のメニューが表示されます。

スーパーターボファイル内にセーブしたセーブデータをロードします。

ROMカートリッジ内のセーブデータをスーパーターボファイル内のメモリーにセーブします。

スーパーターボファイル内のセーブデータを消去します。



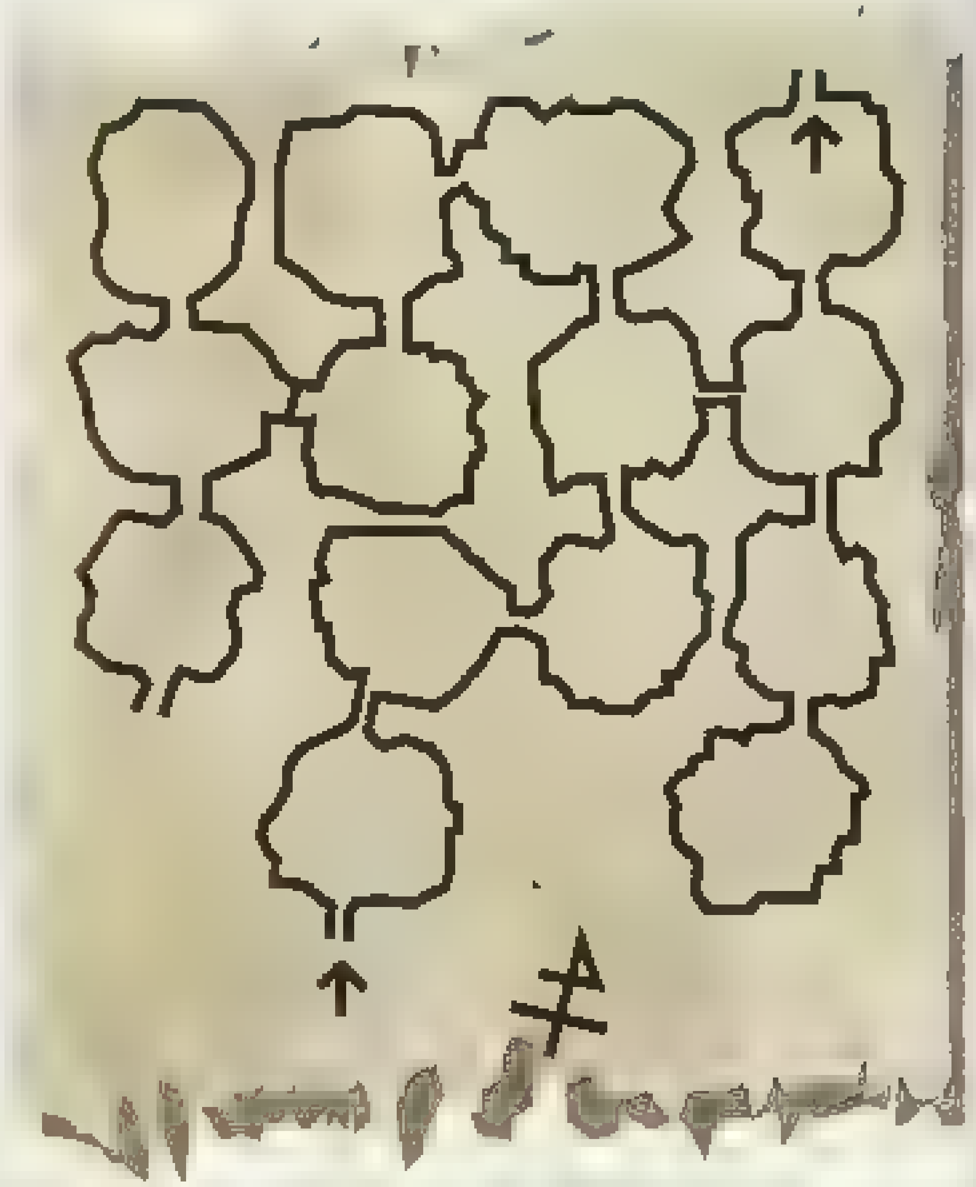
◆街の中では，情報を聞きまくる，何か冒険の手がかりがみつかるはず。それでもなかったらダンジョンで腕を磨こう！

◆冒険で手がかりを見失った時はキャンプで状況を把握しよう！

◆敵はいつどこにいるか解らない！セーブの行える場所では確実にセーブしよう。

◆ダンジョンは慌てずに制覇しよう！先は長く奥へ行くほど敵は強くなる。自分のLVに合わせて進むことが重要です。

◆ダンジョンのマップをメモしておこう！ダンジョンは簡単なつながりでできていますがかえって単調で今の場所を見失うこともあります。ちょっとしたメモを取っておくのが良いでしょう。



封印の洞窟(ダンジョン)の地下2階の地図
(ある冒険家によるもの)



マニュアルイラスト　武田洋子

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

⚠使用上のお願い

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しするときは、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

ASCII
株式会社アスキー
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
トーシンビル

このゲームの内容やヒントについて、
電話、手紙などによる
ご質問にはお答えできません。
雑誌、攻略本などをご参考にして
くださるようお願いいたします。
また、この製品に関して
ご不明な点がございましたら
下記までお問い合わせください。

「アスキーゲームユーザーサポート係」
TEL.03-5351-8499
土、日、祝日を除く
10：00〜12：00
13：00〜17：00

ASCII
株式会社アスキー
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
トーシンビル